

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*). Model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Pada dasarnya setiap model pengembangan tentunya memiliki fungsinya, salah satu fungsi model pengembangan ADDIE (Gumanti,dkk, 2016:286) adalah sebagai suatu pedoman yang digunakan dalam membangun berbagai macam perangkat maupun infrastruktur melalui program pelatihan yang efektif, dinamis, serta mendukung berbagai macam kinerja pelatihan itu sendiri.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Berikut ini merupakan langkah – langkah yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*) diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama ini merupakan tahap awal dalam melakukan suatu penelitian yaitu menemumakan permasalahan yang akan diangkat. Permasalahan dapat diketahui dengan melakukan suatu analisis kebutuhan dilapangan. Hal

tersebut dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai macam informasi atau data yang dibutuhkan dari berbagai macam sumber dengan cara melakukan observasi awal ataupun melakukan wawancara dengan pihak – pihak yang terkait. Data yang telah dikumpulkan dan didapatkan digunakan sebagai referensi untuk merancang suatu produk yang mana diharapkan produk tersebut dapat membantu atau mengatasi permasalahan yang ada.

2. Design (Desain/ Perancangan)

Pada tahap kedua ini merupakan tahap desain atau rancangan produk berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan dan berdasarkan hasil data – data yang telah dikumpulkan selama melakukan observasi awal dan wawancara dengan pihak – pihak yang terkait sehingga produk yang akan dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada dilapangan atau permasalahan yang ada. Berikut ini merupakan desain atau rancangan produk yang ada dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pop up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) Kelas 1 Tema 5 Pengalamanku di sekolah dasar ini diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Konten (bagian isi produk) media pembelajaran Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan)

- 1) Didalam Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) terdapat permainan yang berkaitan dengan materi Tema 5 Pengalamanku, Subtema 2 Pengalaman Bersama Teman, Pembelajaran 5. Berikut ini merupakan Kompetensi Dasar yang terdapat pada materi diantaranya sebagai berikut :

Bahasa Indonesia

3.8. Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah.

4.8. mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.

Indikator :

3.8.1. Menjelaskan pengertian terima kasih, permintaan maaf, dan tolong melalui sebuah cerita dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan

4.8.1. Menampilkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, dan tolong melalui sebuah cerita dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan

Matematika

3.2. Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.

4.2. Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat

Indikator :

- 3.2.1. Menjelaskan bilangan dua angka dan penyusunan lambang bilangan dengan menggunakan benda konkret atau nyata
 - 3.2.2. Mengurutkan bilangan dua angka dengan menggunakan benda konkret atau nyata
 - 4.2.1. Menentukan lambang bilangan yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek
- 2) Dalam media pembelajaran Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) mempunyai 6 halaman
 - 3) Didalam Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) terdapat sebuah cerita yang berjudul “Maaf, Tolong, dan Terima Kasih”
 - 4) Cerita dalam Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) merupakan sebuah cerita petualangan yaitu dimana dalam cerita tersebut untuk melewati halaman selanjutnya harus menyelesaikan suatu rintangan dalam hal ini sama halnya dengan cerita pemburuan harta karun karena berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru wali kelas 1 siswa kelas 1 menyukai hal – hal yang berhubungan dengan cerita pemburuan harta karun.

b. Konstruk (tampilan produk atau bentuk fisik dari media tersebut) media pembelajaran Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan)

- 1) Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) ini merupakan sebuah buku cerita yang berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi
- 2) Ukuran dari Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) saat posisi ditutup berukuran 41 cm x 49 cm, akan tetapi jika dalam posisi yang sebaliknya atau posisi terbuka berukuran 41 cm x 98 cm
- 3) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) adalah flanel. Pemilihan bahan tersebut dikarenakan aman untuk siswa kelas 1
- 4) Dalam Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) terdapat sebuah cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yaitu Tema 5 pengalamanku, Subtema 2 pengalaman bersama teman, dan pembelajaran 5
- 5) Tokoh dalam cerita Pop Up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) dapat bergerak karena terdapat bantuan tali dibagian belakang dari tokoh tersebut
- 6) Produk dikemas dalam sebuah tas dan di bagian luar dari tas plastik tersebut terdapat judul dari pop up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) agar terlihat rapi dan bersih

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga merupakan pengembangan. Pada tahap ini merupakan tahap pengembangan produk, produk yang telah dirancang sebelumnya pada tahap kedua dikembangkan menjadi produk fisik yang nyata sesuai dengan desain atau rancangan yang telah direncanakan. Selain itu, pada tahap ini digunakan sebagai tahap untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang telah dibuat dengan cara memberikan angket terhadap validator ahli media dan ahli materi.

Tabel.3.1.Kualifikasi Validator Media Pembelajaran

No	Validator	Kriteria	Bidang Ahli	Nama Ahli
1	Desain Media Pembelajaran	Minimal lulus S2 Pendidikan Dasar	Ahli Media Pembelajaran	Ari Dwi Haryono, M.Pd
2	Dosen Materi	Minimal lulus S2 Pendidikan Dasar	Ahli Materi	Sri Agustin Mulyani, M. Pd
3	Guru Kelas 1 Sekolah Dasar	Minimal lulus S1 (Pengalaman mengajar > 10 tahun)	Ahli Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar	Selvy Ino Krismawati, S.Pd

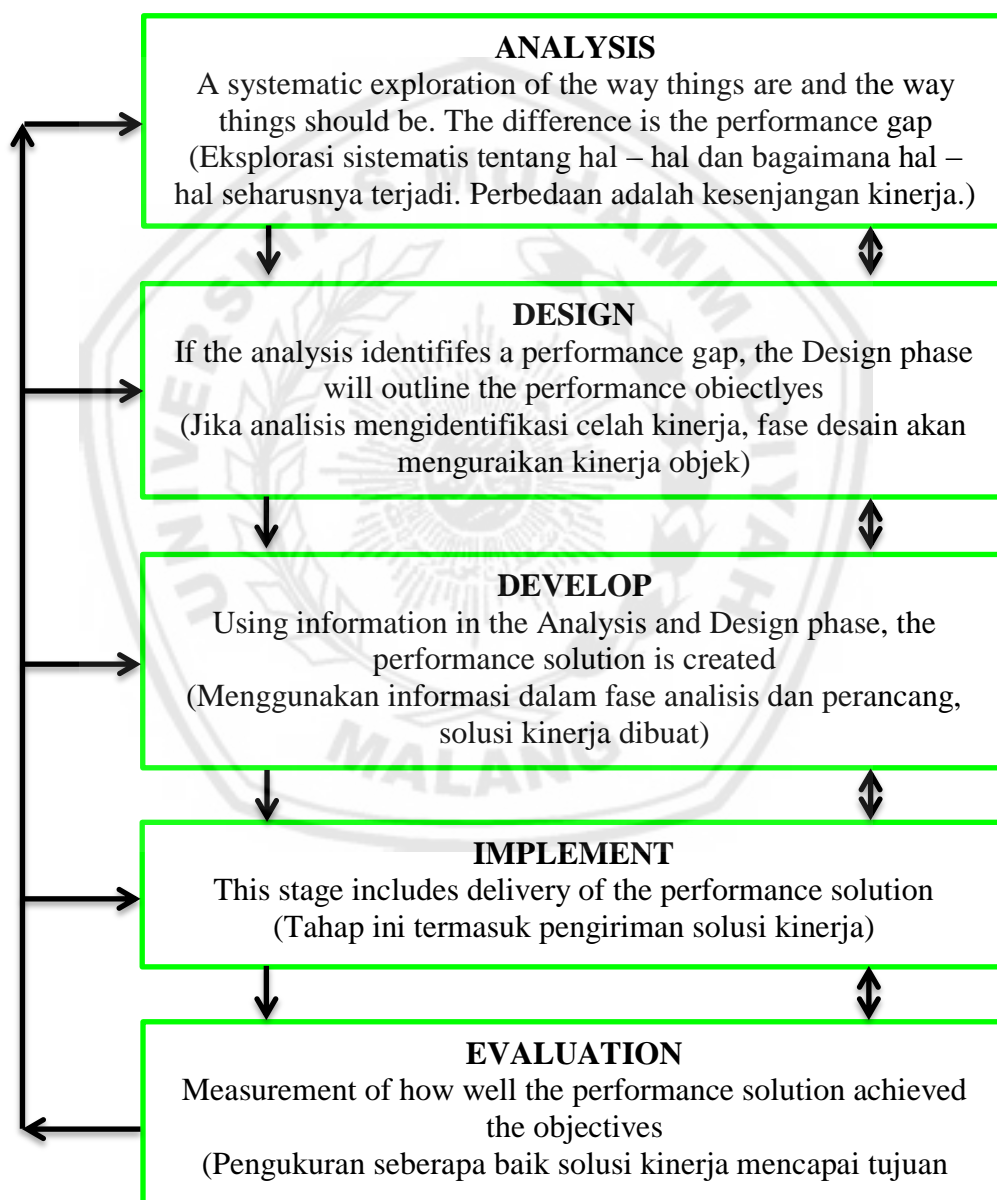
4. Implementation (Implementasi / Eksekusi)

Tahap keempat, pada tahap ini merupakan tahap menerapkan atau mengimplementasikan produk yang telah dirancang dalam proses pembelajaran yang ada didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat yaitu pop up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan).

5. Evaluation (Evaluasi / Umpan Balik)

Tahap evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap proses pembelajaran. Tahap evaluasi ini dapat dilakukan dengan cara melihat respon guru sebagai ahli pembelajaran untuk melihat efektif atau tidaknya produk atau media pembelajaran yang telah dibuat

oleh peneliti. Selain itu dapat didukung dengan hasil respon siswa dari angket yang dibagikan untuk melihat menarik atau tidaknya produk atau media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Saran dan kritik yang diberikan oleh para validator dan siswa digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan media yang telah dibuat sehingga nantinya produk tersebut dapat diperbaiki dengan semaksimal dan menghasilkan produk yang terbaik.



(Sumber : Gumanti,dkk, 2016:288)

Gambar.3.1.Model Pengembangan ADDIE dimodifikasi

C. Tempat & Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan di SDN Tlogomas 1 Malang tepatnya di Jl. Raya Tlogomas VIII / No. 51 Kelurahan Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang pada semester 2 tahun ajar 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada dasarnya dalam mengumpulkan suatu data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian terdapat berbagai macam teknik yang dapat digunakannya diantaranya yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Pada dasarnya dalam melakukan suatu penelitian hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang peneliti yaitu dengan menganalisis permasalahan yang ada dilapangan. Dalam menganalisis suatu permasalahan yang ada dilapangan dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi. Sugiyono (2015:203), beliau berpendapat bahwa observasi merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan cara melakukan pengamatan dan mengingat

sesuatu yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti pada penelitian tersebut. Observasi awal lapangan perlu untuk dilakukan bagi seorang peneliti karena dalam suatu penelitian untuk menganalisis kebutuhan perlu untuk melakukan observasi awal terlebih dahulu. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini merupakan observasi tidak terstruktur karena instrumen yang digunakan hanya berupa poin – poin penting.

2. Wawancara

Teknik lain yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data yaitu dengan melakukan wawancara dengan pihak – pihak yang terkait atau narasumber yang dapat memberikan informasi mengenai permasalahan yang ada di lapangan tersebut tentunya sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2015:194), beliau berpendapat bahwa wawancara merupakan suatu pernyataan yang diberikan oleh narasumber terhadap peneliti dengan benar, dapat dipercaya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Pada dasarnya observasi dan wawancara saling berkaitan satu dengan lainnya karena dengan adanya observasi yang dilakukan oleh peneliti dan wawancara yang telah dilakukan informasi yang didapatkan tersebut saling melengkapi satu dengan yang lainnya, selain itu data yang dikumpulkan menjadi lebih akurat.

3. Angket

Teknik pengumpulan data yang selanjutnya yaitu angket atau kuisioner. Sugiyono (2015:199), beliau berpendapat bahwa angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan cara memberikan

berbagai macam pertanyaan berupa tulisan terhadap respon dengan memberikan beberapa pilihan jawaban untuk dijawab oleh responden. Pada dasarnya dalam melakukan suatu penelitian terdapat berbagai macam data yang harus dikumpulkan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data – data tersebut dengan memberikan angket terhadap responden. Pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan data – data yang dibutuhkan memerlukan berbagai macam responden untuk mengisi berbagai macam angket yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pada dasarnya angket –angket yang diperlukan oleh peneliti dalam suatu penelitian digunakan untuk memberikan informasi yang akurat terhadap peneliti. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada 4 yaitu angket untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk atau media yang ditunjukkan kepada validator ahli media untuk menilai dan memberikan saran maupun kritik terhadap produk yang telah dikembangkan pada penelitian tersebut. Angket yang kedua yaitu diberikan kepada validator ahli materi, angket tersebut diberikan terhadap validator untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat di dalam produk atau media yang dikembangkan. Angket yang ketiga diberikan kepada validator ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat keefektifan produk atau media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dan yang terakhir yaitu angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk atau media yang dibuat oleh peneliti yaitu dengan cara memberikan angket terhadap siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk atau media pembelajaran tersebut sehingga nantinya akan diketahui tingkat kemenarikan dari produk yang telah dibuat oleh peneliti tersebut.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data terakhir yang dapat dilakukan oleh peneliti sehingga data yang didapatkan akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya yaitu dengan dokumentasi. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan bukti berupa foto atau gambar yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Pada dasarnya teknik pengumpulan data yang digunakan saling berkaitan satu dengan yang lainnya serta saling melengkapi seperti halnya observasi yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan tersebut benar atau tidak. Selain itu, agar data yang dikumpulkan lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya perlu adanya informasi yang lebih akurat dengan melakukan wawancara dengan narasumber yang lebih mengetahui kondisi lapangan dan yang terakhir untuk hasil observasi dan wawancara tersebut diperkuat dengan adanya dokumentasi yang perlu dilakukan oleh seorang peneliti.

E. Instrumen Penelitian

Pengumpulan suatu data dalam penelitian tentunya terdapat berbagai macam teknik yang dapat digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pengumpulan data tersebut haruslah mempunyai pedoman yang dapat digunakan sehingga nantinya data – data yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan dari penelitian tersebut. Arikunto (2013:192), beliau berpendapat bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat atau dapat dikatakan sebagai pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi. Dalam mempermudah saat menyusun instrumen penelitian dapat terlebih dahulu

membuat kisi – kisinya terlebih dahulu sehingga dalam penyusunan instrumen penelitian dapat sistematis dan terarah. Berikut ini merupakan kisi – kisi dalam mengumpulkan data penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pedoman Observasi

Pengumpulan suatu data harus menggunakan pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Berikut ini merupakan kisi – kisi pedoman observasi sebagai berikut :

Tabel.3.2.Kisi – Kisi Pedoman Observasi

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Fasilitas	Sarana dan prasarana yang ada didalam kelas 1 di SDN Tlogomas 1 Malang	1
2	Pembelajaran didalam kelas	Proses pembelajaran didalam kelas 1	2
3	Media Pembelajaran	Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	3
4	Siswa	Kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas	4
5	Guru	Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru	5

2. Pedoman Wawancara

Pengumpulan suatu data harus menggunakan pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Berikut ini merupakan kisi – kisi pedoman wawancara sebagai berikut :

Tabel.3.3.Kisi – Kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Siswa	Karakteristik siswa kelas 1	1 & 2
		Pemahaman siswa mengenai huruf dan bacaan	3
		Keterampilan siswa kelas 1	8
2	Materi	Materi yang sulit dipahami oleh siswa	4
3	Media Pembelajaran	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas	7
4	Guru	Penggunaan media pembelajaran	5
		Cara menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran	6

3. Pedoman Angket (Kuesioner)

Validasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari suatu produk yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan suatu pedoman sebagai pedomanannya sehingga nantinya data yang didapatkan akurat dan sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peneliti.

a. Pedoman ahli media

Berikut ini merupakan kisi – kisi pedoman ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dibuat oleh peneliti diantaranya sebagai berikut :

Tabel.3.4. Kisi – Kisi Pedoman Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Konten (Isi)	Konten (isi) media pembelajaran yang dikembangkan	1,2,12,14,16
2	Konstruksi (Tampilan)	Kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan	8,9,10,11,13,15,17,18,20
3	Penggunaan	Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan	3,4,5,6,7,19

Selain adanya kisi – kisi pedoman ahli media, terdapat pula kisi – kisi pedoman kevalidan media dalam bentuk presentase untuk mengetahui tingkat presentase kevalidan dari media atau produk yang dibuat oleh peneliti diantaranya sebagai berikut :

Tabel.3.5. Kisi – Kisi Pedoman Kevalidan Media dalam Presentase

No	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
1	85,01 % - 100 %	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid atau tidak bisa digunakan

(Sumber : Akbar,2013:155)

b. Pedoman Ahli Materi

Berikut ini merupakan kisi – kisi pedoman ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang terdapat didalam produk diantaranya :

Tabel.3.6. Kisi – Kisi Pedoman Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Materi	Kesesuaian materi yang diterapkan dalam media pembelajaran	1,2,3,4,5,7,8,10,11,12,13,14,15
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut	6,9

Selain adanya kisi – kisi pedoman ahli materi, terdapat pula kisi – kisi pedoman kevalidan materi dalam bentuk presentase untuk mengetahui tingkat kevalidan dari materi yang terdapat didalam produk diantaranya sebagai berikut :

Tabel.3.7. Kisi – Kisi Pedoman Kevalidan Materi dalam Presentase

No	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
1	85,01 % - 100 %	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid atau tidak bisa digunakan

(Sumber : Akbar,2013:155)

c. Pedoman Ahli Pembelajaran

Berikut ini merupakan kisi – kisi pedoman ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel.3.8. Kisi – Kisi Pedoman Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Materi	Kesesuaian materi yang diterapkan dalam media pembelajaran	1,3,7,8,11,12,13,14,16
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	6,9
3	Konten (Isi)	Media pembelajaran yang dikembangkan	2,14
4	Konstruksi (Tampilan)	Kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan	15,17,18,21,24,25
5	Penggunaan	Kemampuan dari media pembelajaran yang dikembangkan	5,4,19,20,22,23

Selain adanya kisi – kisi pedoman ahli pembelajaran, terdapat pula kisi – kisi pedoman keefektifan pembelajaran dalam bentuk presentase untuk mengetahui tingkat keefektifan dari pembelajaran dengan menggunakan produk yang dibuat oleh peneliti diantaranya sebagai berikut :

Tabel.3.9. Kisi – Kisi Pedoman Keefektifan dalam Presentase

No	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
1	85,01 % - 100 %	Sangat efektif atau dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup efektif atau dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang efektif atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak efektif atau tidak bisa digunakan

(Sumber : Akbar,2013:155)

d. Pedoman Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk yang dibuat oleh oleh peneliti. Hal tersebut dilakukan dengan cara membagikan angket kepada siswa dan meminta siswa untuk memberikan nilai akan tetapi pengisian angket tersebut perlu untuk didampingi oleh guru agar memudahkan siswa dalam mengisi angket yang telah disediakan. Berikut ini merupakan kisi – kisi untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk diantaranya :

Tabel.3.10. Kisi – Kisi Pedoman Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomer Item
1	Kualitas media pembelajaran	Kemenarikan media pembelajaran	1,7,8
		Warna yang ada didalam media pembelajaran	4
		Huruf yang ada didalam media pembelajaran atau produk	6
2	Materi	Kemenarikan materi yang diterapkan dalam media pembelajaran	2,3,5

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari media yang digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan kisi – kisi

pedoman kemenarikan dari media pada pembelajaran dalam bentuk presentase diantaranya :

Tabel.3.11. Kisi – Kisi Pedoman Kemenarikan dalam Presentase

No	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
1	85,01 % - 100 %	Sangat menarik atau dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup menarik atau dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang menarik atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak menarik atau tidak bisa digunakan

(Sumber : Akbar,2013:155)

F. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian dalam mengumpulkan data tentunya harus dianalisis terlebih dahulu. Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Berikut ini merupakan kedua teknik analisis data tersebut yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai dari penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Data yang dianalisis sebagai dasar dari hasil penilaian angket yang diubah menjadi data interval. Tahap awal yang dapat dilakukan yaitu menghitung rata – rata dari hasil instrumen yang dinilai dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : Arisinta (2017:735)

Skala penilaian terhadap media pembelajaran pop up BURIMA (Buku Cerita dan Permainan) yang dikembangkan diantaranya adalah sebagai berikut skor atau nilai (5) sangat baik, skor atau nilai (4) baik, skor atau nilai (3) cukup baik, skor atau nilai (2) kurang baik, skor atau nilai (1) sangat kurang baik. Skor yang sudah ada kemudian dikelolah menjadi data kualitatif skala lima dengan menggunakan acuan menurut Sukardjo (2008:101) diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel.3.12.Konversi nilai skala lima

Interval Skor	Kategori
4.22 – 5.00	Sangat baik
3.41 – 4.21	Baik
2.61 – 3.40	Cukup baik
1.80 – 2.60	Kurang baik
0 – 1.79	Sangat kurang baik

Sumber : Sukardjo (2008:101)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa interval skor berkisar antara 4,22 – 5,00 termasuk kategori “sangat baik”, untuk interval skor berkisar antara 3,41 – 4,21 termasuk kategori “baik”, untuk interval skor berkisar antara 2,61 – 3,40 termasuk kategori “cukup baik”, untuk interval skor berkisar antara 1,80 – 2,60 termasuk kategori “kurang baik”, dan untuk interval skor berkisar antara 0 – 1,79 termasuk kategori “sangat tidak baik”.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif diambil dari saran dan kritik yang didapatkan dapatkan dari validator ahli media, ahli materi serta angket respon siswa terhadap produk. Perolehan data dari hasil penilaian kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan yang dianalisis dari rumus yang terdapat pada data kuantitatif. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa data kualitatif dan data kuantitatif sebagai dasar revisi

produk. Data tersebut nantinya akan disimpulkan, dimana data kuantitatif sebagai hasil dalam bentuk persentase dan kualitatif sebagai hasil dalam bentuk deskriptif.

